



TM

# TRIVIAL PURSUIT™ REGOLE DEL GIOCO

© 1984, 1989 Horn Abbot International Ltd.

## DOTAZIONE

La scatola di Trivial Pursuit contiene un tabellone, un dado, 1000 schede con 6 domande e 6 risposte ciascuna divise in due scatole, 6 segnaposto e 36 cunei di plastica da inserire nei segnaposto nel corso del gioco.

## SCOPO DEL GIOCO

Rientrare per primo nell'esagono centrale e rispondere correttamente alla domanda finale in una categoria scelta dagli avversari, vincendo così la partita. Ma prima di poter rientrare nell'esagono centrale, il giocatore deve aver raggiunto le 6 caselle finali di ciascuna categoria ed aver risposto correttamente ad una domanda nella categoria relativa. Le 6 caselle finali di categoria sono poste al termine di ciascun raggio della pista di gioco, contrassegnate da un triangolo colorato.

## COME SI GIOCA

Ciascun giocatore sceglie un segnaposto e prende 6 cunei segnapunti, uno per ciascuno dei 6 colori che identificano le 6 categorie.

Ciascun giocatore lancia il dado e chi realizza il numero più alto gioca per primo. In caso di parità si procede ad un altro lancio di dado.

Il giocatore che ha ottenuto il numero più alto inizia quindi la partita lanciando il dado ancora una volta e muove il proprio segnaposto a partire dall'esagono centrale in qualsiasi direzione per tante caselle quanti sono i punti ottenuti con il lancio del dado. Altrettanto faranno tutti gli altri giocatori, uno dopo l'altro.

Se il numero ottenuto è 6, il giocatore ferma il proprio segnaposto su una delle 6 caselle finali di categoria. Se il numero è da 1 a 5, il segnaposto viene fermato su una delle caselle di categoria lungo uno dei raggi, sulla prima se il numero è 1, sulla seconda se è 2, ecc.

Si presume che il giocatore scelga di iniziare la partita lungo il raggio che lo porta verso la casella finale di una categoria in cui si sente ferrato.

Ogni volta che il giocatore pone il proprio segnaposto su una casella, sia essa una casella finale di categoria o una semplice casella, egli dovrà rispondere ad una domanda della categoria segnata nella casella.

Le categorie sono contrassegnate da colori (e da iniziali):

Blu.....	Geografia (G)
Rosa.....	Spettacolo (S)
Giallo.....	Storia (St)
Marrone.....	Arte & Letteratura (AL)
Verde.....	Natura & Scienza (NS)
Arancione.....	Hobby & Sport (HS)

La domanda, sempre preceduta da un contrassegno colorato che ne identifica la categoria, viene presa dalla prima scheda in una delle due scatole e viene letta al giocatore da uno dei suoi avversari. Le risposte sono sul retro della scheda.

Se il giocatore risponde correttamente ha diritto ad un altro lancio di dado e relativa ulteriore domanda, e così via sino a che non sbagli la risposta cedendo il turno al giocatore alla sua sinistra.

Ad ogni lancio di dado, il giocatore può cambiare direzione, ma non può tornare sui propri passi nel corso dello stesso lancio. Se riterrà di dover tornare indietro dovrà attendere il prossimo turno di lancio. Il giocatore deve muovere il proprio segnaposto esattamente di tante caselle quanti sono i numeri ottenuti con il dado.

## COME PROSEGUE IL GIOCO

Il gioco continua rimettendo ciascuna scheda estratta nella sua scatola dietro l'ultima scheda.

Quando il giocatore riesce a raggiungere una casella finale di categoria e a rispondere correttamente, prende un cuneo segnapunti del colore relativo alla categoria stessa e lo inserisce nel proprio segnaposto.

Se il giocatore non sa rispondere esattamente alla domanda quando giunge alla casella finale di categoria lascia il proprio segnapunti nella casella sino al turno successivo, e da lì